MEGA DRIVE

GAME ARTS

このたびは、メガドライブカートリッジ「ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場(以下ぎゃん自己道場と省略)」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのマニュアルをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

C O N T E N T S

操作方法 HOW TO CONTROL

『ぎゃん自己道場』は一人用です。コントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

麻雀の操作方法

牌を切る

方向ボタンでカーソルを移動し、捨てたい牌にあわせてCボタンを押してください。

リーチ、ツモ、九種九牌、カン

牌をツモったときに、Bボタンを押すとウインドウが開きます。ウインドウの選択肢からコマンドを選び、Cボタンを押してください。もう一度Bボタンを押すと、キャンセルになります。

操作方法

鳴き（ポン、チー、カン）、ロン

「鳴き」や「ロン」ができる場合は、相手の捨て牌が点滅します。このときに、Bボタンを押すとウインドウが開きます。ウインドウの選択肢からコマンドを選び、Cボタンを押してください。
また、鳴きやロンをしたくない場合は、牌の点滅時にCボタンを押してください。

鳴きの選択

チーやカンのときに鳴き方が二通り以上ある場合には、どの牌で鳴くかを聞いてきますので、鳴きたい牌をカーソルで選び、Cボタンを押してください。

その他

捨て牌表示

画面外の捨て牌を確認したいときは、Aボタンを押しながら左か右に方向ボタンを押してください。

機能

START ボタンを押すと、機能ウィンドウが開きます。音楽の選択や、音楽の OFF、点数表示、オープンモード、オートモードが選択できます。キャンセルしたいときは、STARTボタンかBボタンを押してください。

チャイについて

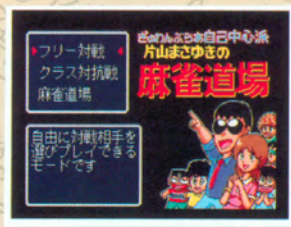
ミエ先生は振り込みのときに、「チャイ」といって牌を交換しようとします。このときに、ウインドウが開かれますので、認める場合は「はい」を、認めない場合は「いいえ」を選択してください。

ゲームを始める前に

『ぎゃん自己道場』のカートリッジをメガドライブ本体のカートリッジスロットにしっかりとセットしてから、本体の電源を入れてください。自動的にデモンストレーションが始まります。もし、うまく起ち上がらないときは、電源を切り、カートリッジをセットし直してください。

ゲームの始め方

ゲームスタート

デモンストレーション中にSTARTボタンを押すと、ゲームの選択画面になりますので、方向ボタンでゲームを選択し、Cボタンで決定してください。

クラス対抗戦

能力別クラスの体制を打破するために、豊臣が立ち上がった！

プレイヤーは豊臣となり、各クラスで戦います。

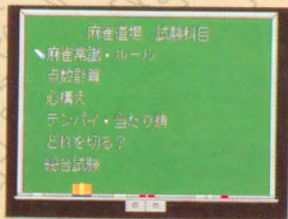
クラス対抗戦の一巡目は、一対三の戦いです。半荘終了時に浮いた場合、つぎのクラスに進めます。

クラス対抗戦の二巡目は二人ずつのタッグマッチです。二人の合計得点が相手より上回った場合、つぎのクラスに進めます。

『ぎゃん自己道場』に登場するキャラクタと自由に対戦するモードです。指導者を選び、その指導者のツキで対戦することができます。

ツキあり、ツキなしの選択も行なえますので好きなモードでプレイしてください。(ツキなしを選択した場合は指導者を選ぶことはできません。)

麻雀道場

ここでは、四暗高校の授業を受けることができます。授業は、すべて三択の質問形式になっています。

《ぎゃん自己道場のルール》

- 東南半荘戦で場に2翻をつけます。東南とも親がノーテンの場合流局となるサクサクルールです。1翻縛りで、2翻縛りはありません。
- 点数は、2万5千点持ちの3万返しで、順位ごとにウマが、20,000、10,000、−10,000、−20,000点付きます。
- ダブロンはありです。トリプルロンは流局となります。
- クイタンありの後ヅケありのアリアリルールとなっています。
- ドラはウラドラ（リーチあがりのみ）あり、カンドラ、カンウラありです。
- ノーテン罰符は場3,000点で形式テンパイは認めます。
- ダブル役満、トリプル役満、それ以上の役満も認めます。
- 王牌は14枚残し。ハイテイでのポン、チー、カンはできません。
- 流し満貫もあります。
- 役満の責任払いなどはありません。
- ノーテンリーチでそのまま流局になってしまった場合は、チョンボとなり満貫払いです。
- フリテンリーチもありです。リーチ後の見送りは以後フリテンと見なします。
- 自分のツモが残っていないときはリーチはできません。残りの牌数に気を付けましょう。

流局

流局とは、勝負がつかず、その局が終わってしまうことで、以下のようなものがあります。

- 四開槓は流れます。四つ目のカンをしたものが打牌した時点でロンがなければ流局です。
- 四人リーチ……四人目のリーチが成立した場合です。
- 四風子連打……一巡目に同じ風牌を全員が捨てたときです。
- トリプルロン……三人が同時に一人の捨て牌でアガった場合です。
- 九種九牌倒牌……配牌（子は第一ツモ）で、么九牌が九種類九牌以上ある場合には流局にすることができます。
- 荒牌……誰もあがらず、局が終わってしまった場合で、ノーテン罰符により点数が移動します。
  親がノーテンのときは、東南場ともに親流れになります。

特記事項

- 南場4局（オーラス）で荒牌になり半荘が終了した場合、リーチ棒はリーチをかけた人には戻らず、トップの人にウマとして加えられます（ウマは、直接順位には関係ありません）。
- 「ツキ」は、半荘終了後、初期値に設定し直されます。
- 『ぎゃん自己道場』における役は、P.19から説明されているもの以外は認められません。例えば、一色三順、南北戦争、大車輪などはありません。

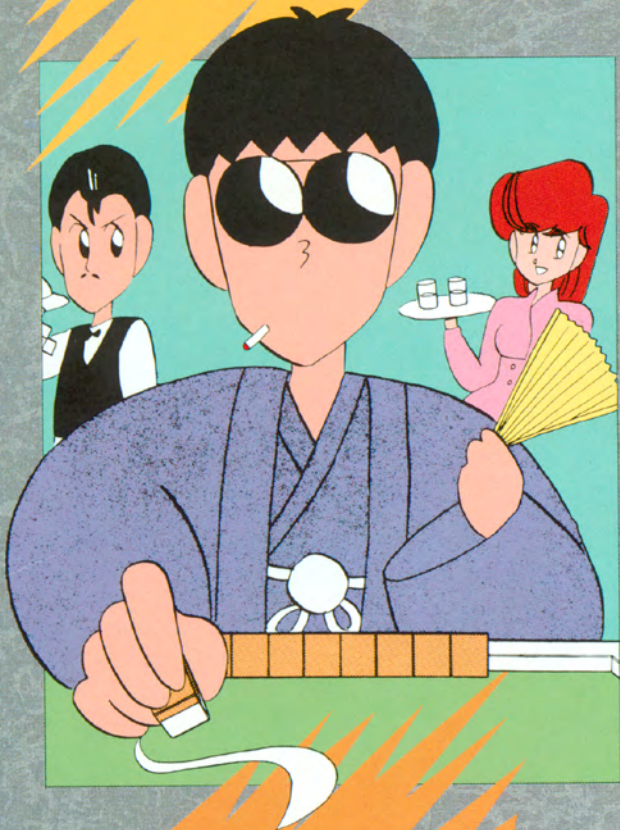
半荘終了

半荘が終わると全員の点数が計算され、順位ごとに表示が行なわれます。この点数計算では、ウマも加算されます。

上段の得点（持ち点）
中段の得点（トップ賞、ウマ）

下段の得点（合計得点）

上段の得点は、2万5千点持ちの3万点返しなので3万点を引いた得点を表示します。トップにはトップ賞として2万点［(3万−2万5千)×四人分］が加えられます。

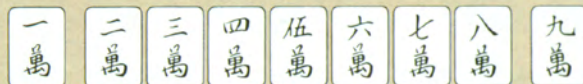
持杉先生の麻雀講座

牌の種類と名称

[マンズ]

[ピンズ]

[ソウズ]

[字　牌]

（四喜牌、風牌）　（三元牌）

数による分類

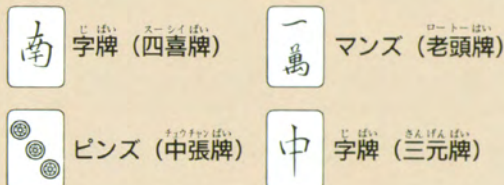
マンズ、ピンズ、ソウズの２～８が中張牌、１と９が老頭牌ともいいます。また、老頭牌と字牌を合わせて么九牌ともいいます。

例

字牌（四喜牌）

マンズ（老頭牌）

ピンズ（中張牌）

字牌（三元牌）

麻雀とは？

麻雀とは、136牌（34種類×４牌）を使って行なうゲームです。この牌を各自13牌ずつ持ち、その他にトランプのセブンブリッジのように１牌引いては１牌捨てるという動作を繰り返します。

このときに、14牌目で各種の組み合わせができると、あがることができます。14牌目は、他の三人からでてもあがることができます。

牌の組み合わせ

あがりの基本形（例外は、七対子と国士無双）は四つのメンツと一つの対子です。

メンツの組み合わせかたは２種類、対子の組み合わせは一つだけあります。

メンツの組み合わせかた

■順子（シュンツ）

２３４や６７８のように数牌（マンズ、ピンズ、ソウズ）を３枚並べたものです。※１と９はつながりません

■刻子（コーツ）

２２２や東東東のように同じ種類の牌を３枚並べたものです。

対子（トイツ）の組み合わせかた

１１や南南のように同じ種類の牌を２枚並べたものです。

自摸（ツモ）と鳴き（ナキ）

自摸について

ゲームは左まわりに進みます。ゲーム中に、自分の順番がきた場合に、山から１牌持ってきます。このことを「ツモる」といいます。

鳴きについて

ツモと違い、他の人の捨てた牌を持ってくる動作を言います。これには、以下の種類があります。

■ポン

他の三人の捨てた牌を持ってきてコーツをつくります。

■チー

左側の人（上家）が捨てた牌を持ってきてシュンツをつくります。

鳴いた場合は各種のペナルティが付きます。（あがり役の数が減ったり、あがったときの点数が低くなります。また、鳴いた牌はその形で固定され、二度と捨てたり、形を変えたりすることができなくなります）

カンについて

『カン』とは、4枚の牌をひとまとめに使うという宣言のことです。

宣言された4枚の牌のことをカンツと呼びます。

カンされた牌は、この形（4枚組み）で固定されるため、この牌は捨てたり、形を変えたりすることができなくなります。

カンのやりかた

以下に該当する手順で『カン』を宣言した場合、ポンやチーのように場にさらします。その後に王牌から1牌をツモり、カンドラをめくります。

1．暗カン

ツモを行なった直後に、手牌中の4枚を『カン』と宣言することができます。

暗カンは形の変えられない暗刻(鳴いていない刻子)と同じ扱いになります。

2．明カン

暗刻があり、さらにそれと同じ牌を誰かが捨てた場合は『カン』と宣言することができます。

明カンは明刻（鳴いた刻子）と同じ扱いになります。

3．加カン

ツモを行なった直後に、明刻に付け加える形で『カン』と宣言することができます。

扱いは明カンと同様です。

あがり役について

麻雀は四人があがりを追及するゲームですが、あがるためには『あがり役』というものが必要です。この『あがり役』が無い場合はあがることができませんので注意してください。

解説はP.19からありますので、よく覚えてください。

その他の役（ドラ）

『あがり役』以外の役として『ドラ』というものがあります。ゲーム画面の上に一枚表示してある牌（ドラ表示牌）の一つ先の牌が『ドラ』です。ドラはあがり役にはなりません。

リーチをかけると裏ドラが期待できます。

数牌の場合

ドラ表示牌の数＋1(同じ種類のみ)。ドラ表示牌が9の場合1がドラになります。

四喜牌（風牌）の場合

ドラ表示牌が東の場合は南がドラになります。また、北の場合は、東がドラになります。

三元牌の場合

ドラ表示牌が白の場合は発がドラになります。また、中の場合は、白がドラになります。

※牌の順番については、P.13の『牌の種類と名称』の図を参照してください。

フリテンについて

麻雀には、振りテンというものが存在します。これは、テンパイ（後1牌であがれる状態）でなおかつ、以下の場合に成立します。

●あがり牌が自分の河に捨てられていたとき。
●リーチ後に当たり牌を見逃したとき。
●相手が当り牌を捨てたあと、つぎの相手がさらに当り牌を捨てた場合は、たとえ牌が違っても当ることができません。
これは、自分のツモ番（自分がポン、チーしてもOK）が過ぎれば解消されます。
フリテンをすると、罰則として、ロン（相手からあがる）をすることができなくなります。（ツモはOK）

●

チョンボについて

チョンボとは間違った行為をしてしまった場合のことです。

このとき、親は12,000点、子は8,000点分だけ他家に払います。

チョンボには、以下の種類があります。

●振りテンなのにロンをした。
●ノーテンなのにリーチをし、流局になった。
●あがり役がないのに、あがりを宣言した。
●待ち牌以外で、あがりを宣言した。

あがり役について

麻雀は、あがり役がなくてはあがれません。
以下にすべてのあがり役を解説します。

門前清自摸（メンゼンツモ）　面前1飜

面前※でテンパイしていたときに、あがり牌をツモった場合に1翻役となる。

※面前とは、鳴いていない状態のこと。

立直（リーチ）　面前1飜

面前でテンパイしていたときに、リーチと宣言することによって成立する役です。手順は以下の通りです。

1. 「リーチ」と他人に聴こえるように発声する。
2. 捨て牌を横にして河に捨てる。
3. 1,000点棒を場に供託する。（これは、あがった人のものになる）

●利点……一発や裏ドラが期待できます。
●欠点……リーチをしたら、手を変えることができなくなります。

一発（イッパツ）　面前1飜

リーチをかけて一巡以内に出るか、ツモった場合につきます。ただし、リーチ後一巡以内でもポン、チー、カンされた場合は権利がなくなります。

平和（ピンフ）　面前1飜

ロン

頭と四つのシュンツからなる役。待ち形は、リャンメンに限る。頭は、役牌以外で構成すること。

断么（タンヤオ）　面前1飜、鳴いても1飜

チー　ロン

中張牌だけで構成する役。面前でも鳴いてもOK。

一盃口（イーペーコー）　面前1飜

北 北 北　ロン

シュンツがダブッた形です。面前でのみつく役です。

海底撈月(ハイテイ)と河底撈魚(ホウテイ)　1飜

局の最後の牌（海底牌）をツモったときは海底撈月になり、最後の捨て牌（河底牌）でアガったときは河底撈魚という役になります。

嶺上開花（リンシャンカイホウ）　1飜

カンをして嶺上牌でツモあがった場合につく役です。

槍槓（チャンカン）　1飜

他家が加カンした場合、その牌があがれる牌ならば、槍槓という役であがることができます。

飜牌(ファンパイ)または役牌(ヤクハイ)　1飜

■場風　東場の 東　南場の 南

■自風　東家の 東　南家の 南　西家の 西

北家の 北

東場の親（東家）、南場の南家はそれぞれダブルで2飜になります。

■三元牌　發 中

ダブル立直（ダブリー）　2飜

第一ツモ直後にリーチをかけると、ダブルリーチで2飜になります。

三色同順(サンショク)　面前2飜、鳴くと1飜

ロン

ピンズ、ピンズ、ソーズでそれぞれ同じ順序のシュンツを作る役です。

三色同刻（サンショクドウコウ）　2飜

ポン　ロン

三色同順は順子ですが、三色同刻はワンズ、ピンズ、ソーズの同じ数の刻子を作った場合に成立します。

一気通貫（イッツー）　面前2飜、鳴くと1飜

ロン

一種類の牌で一から九までの牌が「一二三」「四五六」「七八九」の三組のシュンツになった役です。

対々和（トイトイ）　2飜

ポン

ポン　ロン

コーツばかりでアガった場合は対々和です。最後まで鳴かずに面前であがれば四暗刻（役満）になります。

三暗刻（サンアンコ）　2飜

ロン

手の中に暗刻が三つある役です。

三槓子（サンカンツ）　2飜

アンカン

ミンカン

ミンカン

アンカン・ミンカンを問わず三つのカンを含む役で、三暗刻や対々和と複合しやすい役といえます。

七対子（チートイツ）　面前2飜

ロン

手牌の14枚が対子七組にそろった形になった役です。ただし、同じ牌を4牌使った場合は、成立しません。特殊な形の役なので、25符2翻計算になります。

全帯么（チャンタ）　面前2飜、鳴くと1飜

ロン

アタマとすべてのメンツに字牌または老頭牌が使われている役です。上の場合、九万が出ればチャンタになりますが、六万ではチャンタにならず、ロンあがりはできません。

純全帯么（ジュンチャン）　面前3飜、鳴くと2飜

ロン

アタマとすべてのメンツに老頭牌を使います。ほとんどチャンタと同一形ですが、字牌がない分スッキリとしています。三色同順などと組み合わされることが多い役です。

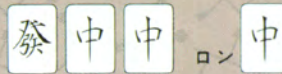
混老頭（ホンロートー）　2飜

ポン

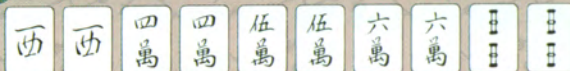
么九牌の刻子のみで作る役で、対々和か七対子と一緒になるので必ず4翻以上になります。

ポン　ロン

小三元（ショウサンゲン）　2飜

ロン

三元牌のうち二つがコーツ、ひとつがアタマの形であがる役で、役牌が二つあるので必ず4翻以上になります。

二盃口（リャンペーコー）　面前3飜

ロン

一盃口が二つある形になります。七対子と混同しがちですが、七対子と見ると点数が安くなってしまいます。

※七対子と二盃口は、一緒にカウントすることはできません。七対子は牌の形をトイツとみているのに対し、二盃口はシュンツとしてとらえるからです。

混一色（ホンイツ）　面前3飜、鳴いて2飜

ポン　ロン

ワンズかピンズかソーズのどれか一色と自牌だけで成る役。

清一色（チンイツ）　面前6飜、鳴いて5飜

アガリ牌

同一種の牌だけでできている役です。

天和（テンホー）　役満

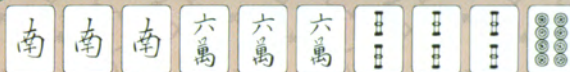
親が配牌でアガリの形になっていたとき、天和と言って役満になります。他には役がいらず、また七対子の形などでも構いません。

地和（チーホー）　役満

子が第一ツモでアガった場合、地和となります。ただし、初めのツモをする前に他家が鳴いた場合は無効です。

人和（レンホー）　役満

子が第一ツモをする前に他家から出あがりした場合は人和です。ただし、その前に他家が鳴いていたら無効となってしまいます。

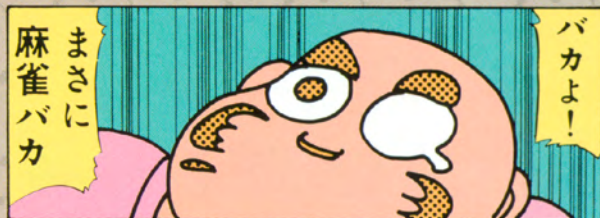
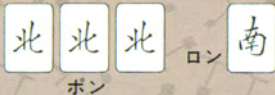
四暗刻（スーアンコ）　面前のみ　役満

ツモ
四つの暗刻とひとつのアタマからなっていますが、上の図の場合はツモったら四暗刻ですが、出あがりの場合は鳴いたことになり、トイトイ、三暗刻の満貫になってしまいます。四つの暗刻が先にできた場合には、四暗刻単騎と言ってダブル役満になります。

国士無双（コクシムソウ）　役満

ロン
アタマが最後になる、すなわち么九牌の13種類を先に集めると、么九牌のどれが出てもあがれます。これを国士13面待ちと言い、『ぎゃん自己道場』ルールではダブル役満になります。なお、この役に限りアタマは、現物以外フリテンになりません。

四喜和（スーシイホウ） 役満

ポン

ポン　ロン

東、南、西、北の四種の風牌をすべて使うと四喜和になります。(ただし、七対子では成立しない) 風牌の内のひとつがアタマになるものが小四喜と言い役満です。風牌がすべてコーツになったものを大四喜と呼び、『ぎゃん自己道場』ルールではダブル役満になっています。

大三元（ダイサンゲン） 役満

アガリ牌

白、発、中の三元牌をすべてコーツで集めた役です。

※この場合、三筒でアガれば小三元、中でアガれば大三元です。

清老頭（チンロートー） 役満

ポン　ロン

老頭牌のみを使った役です。

緑一色（リュウイーソー） 役満

ソウズの緑色だけからできている牌（二、三、四、六、八）と発のみでアガった役で『ぎゃん自己道場』ルールでは発がなくても認められます。

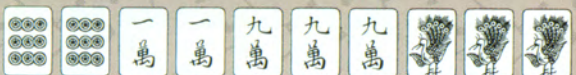
ロン

四槓子（スーカンツ） 役満

カン　カン

カン　カン

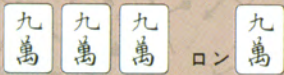
四つのカンをする役です。ミンカン、アンカンを問いません。カンは一人が続ける場合だけ四つまで許されますが、二人でカンをした場合には四つ目のカンが成立した時点で、四開槓と言って流局になります。四つともアンカンの場合には四暗刻単騎を含んでトリプル役満になります。

ロン

字一色（ツーイーソー）　役満

字牌だけを使ってアガった役です。字牌だけの七対子も『ぎゃん自己道場』ルールでは字一色で役満になります。

ポン　ロン

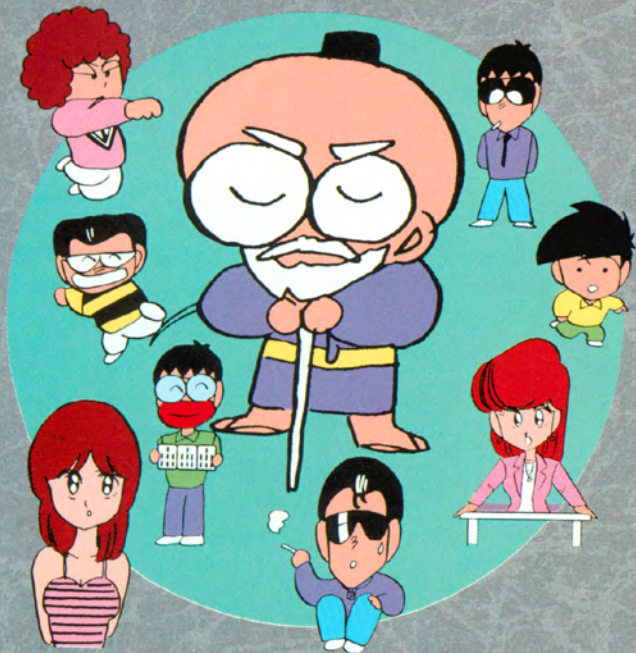
九連宝燈（チュウレンポウトウ）　面前のみ 役満

同じ一種の牌で老頭牌（一と九）を3枚ずつと中張牌（二～八）を1枚ずつ、さらに同じ種類の牌1枚があがった形になる役満です。上の九面待ちの場合、純正九連宝燈と言ってダブル役満となります。

ロン

流し満貫（ナガシマンガン）　特殊役 満貫

捨て牌がすべて么九牌で、一牌も鳴かれずに荒牌したときに成立し、満貫になります。

八連荘（パーレンチャン）　特殊役 役満

親がアガリ続けて八回連荘することです。さらに八回目以降は、1翻であがっても親は役満になります。

点数の数え方

■ 一般事項

『ぎゃん自己道場』では、自動的に点数を計算していますが点数計算の方法を覚えたいという方は、以下の表をご利用ください。

なお、基本事項として、あがった場合の親の得点は、子の1.5倍もらえますが、子にツモられた場合、親はあがられた得点の半分を支払います。

■ 点数の数え方の手順

- まず、翻数の計算をします。このとき、五翻以上の場合は、下記の計算を行なわずに、P.38の満貫以上の得点を参照します。
- 七対子は例外です。P.38を参照してください。
- 下記の通り、符の計算をします。
- P.37の表を利用して、点数を導きだします。

■ 符の計算方法

- 副底　　アガった場合の基本符として、まず20符が与えられます。
- 面前加符　　面前で出あがりした場合は10符を加えます。
- 次ページを利用してメンツの符、待ち牌の符を計算し、これに前述の副底、面前加符を加えたものがアガリの符になります。
- 符の1の位を切り上げます。

メンツの符計算表

■ メンツによる符

	トイツ	コーツ		カンツ	
		ミンコ	アンコ	ミンカン	アンカン
中張牌	——	2符	4符	8符	16符
老頭牌	——	4符	8符	16符	32符
客風牌	——	4符	8符	16符	32符
自風場風牌	2符	4符	8符	16符	32符
連風牌	4符	4符	8符	16符	32符
三元牌	2符	4符	8符	16符	32符

■ アガリの待ち牌による符

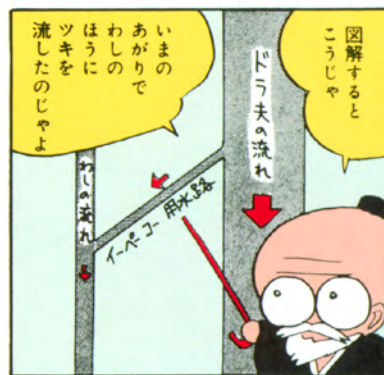
リャンメン	——
ペンチャン	2符
カンチャン	2符
タンキ	2符

●シュンツは、0符です。
●ツモアガリは、平和以外2符を加えます。平和は、例外で加符はありません。
●七対子は例外で2飜25符です。
●シャンポン待ちは、待ち牌によって符が変わり、それぞれロンあがりはコーツがミンコ、ツモあがりがアンコに相当します。

得点早見表

■ ロンあがり

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
1飜	1,000 1,500	1,000 1,500	1,300 2,000	1,600 2,400	2,000 2,900	2,300 3,400
2飜	1,300 2,000	2,000 2,900	2,600 3,900	3,200 4,800	3,900 5,800	4,500 6,800
3飜	2,600 3,900	3,900 5,800	5,200 7,700	6,400 9,600	7,700 11,600	
4飜	5,200 7,700	7,700 11,600	満貫(8,000)			

※上段が子の得点、下段が親の得点で百点以下は切り上げ。
※子がツモの場合もらう得点は、親（東家）から得点の2分の1、子から得点の4分の1ずつ。
※親がツモの場合は、子が得点の3分の1ずつ。

満貫以上の得点

	役	親	子
3飜70符 または、 4飜40符 ～5飜	満貫	12,000点	8,000点
6～7飜	ハネ満	18,000点	12,000点
8～10飜	倍満	24,000点	16,000点
11～12飜	三倍満	36,000点	24,000点
13飜以上	数え役満	48,000点	32,000点
	役満	48,000点	32,000点
	二倍役満	96,000点	64,000点
	三倍役満	144,000点	96,000点
	四倍役満	192,000点	128,000点
	五倍役満	240,000点	160,000点
	六倍役満	288,000点	192,000点

七対子（例外）の場合

親の場合	2翻2,400	子の場合	2翻1,600
	3翻4,800		3翻3,200
	4翻9,600		4翻6,400

キャラクタ紹介

豊臣秀幸

あがりが少なく、勝負に弱い。クラス対抗戦の主人公。

盲牌の渡辺

無口で、表情の変化がない。麻雀をよく解っていない。盲牌のみの男。

タコ宮内

オクトパシーふみの愛弟子。カンが大好きである。

タコ宮内が入ると、確実に場がグチャグチャになるだろう。

オクトパシーふみ

麻雀は鳴きだと勘違いをしている。好きな役は、対々と混一。

若葉(テナリンズ)

おおらかな麻雀が身上。スジすらも解らないほどの初心者。

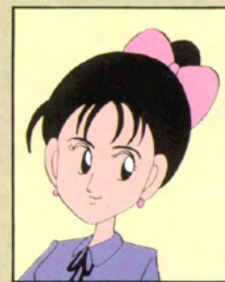
小雪(テナリンズ)

じっとガマンの麻雀が身上。テナリンズの中で最も堅いが、振り込まないだけなので、ジリジリと落ちていくことが多い。

キムチ(テナリンズ)

こすっからい麻雀が身上。ひと鳴き、ぶっしゅんが得意。

ババプロ

チンイツが大好きで、いつも目指している。

巨大なクチビルを持ち、武器にして戦う。一発大きいのが出ないかぎり、あまり相手にする必要はない。

早見明菜

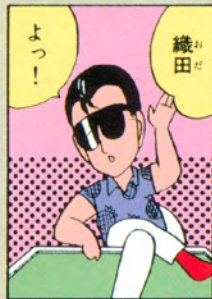
点数形計算もできないが、ツキは人並ならぬものを持っている。運だけであがりまくるので、注意が必要だ。

徳川康兵衛

手作りは鳴いてからするという、自己中心的な人間の代表。自信の固まりということだけが、唯一の武器といえるだろう。

謎のじいさん

何故、四暗高校にいるのかそのこと自体が謎である。

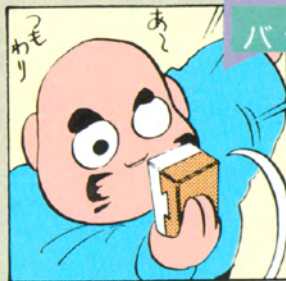
はかりしれない打ち方をするが、じいさんなりのポリシーで打っていることはたしかであろう。

織田信太郎

一発ツモ、ウラドラノって当たり前という価値観をもつ男。俗に言うヒンシュク麻雀が得意である。

明智光一

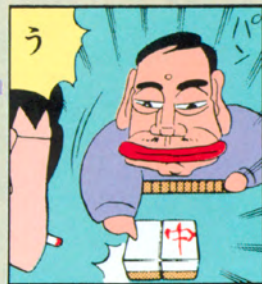
理論派雀士で実戦性も高い打ちかたをする。

律見江ミエ

美人で、この四暗高校のアイドル教師である。おもに役満を教えている。必殺技「チャイ」を駆使する。

バッドハンド

一撃必殺の極真麻雀は健在。バッドツモを武器に戦う。

勝ち過ぎの金蔵

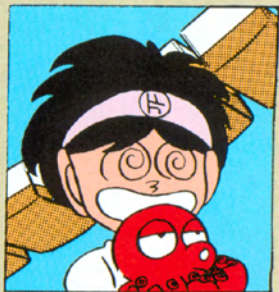
天下のツキ男の名に恥ない配牌とツモを持つ。振り込みをするとパワーを失う。

ゴッドハンド氏

完全無欠のムダヅモなし。ツモあがりのみしかしない。振り込みをしたり、ツモられたりするとパワーを失う。

引若丸

引きに引いてツモあがる。引きの強さでは定評がある。

片チン大王

タコ友の会の会長。その正体は謎に包まれている。

持杉ドラ夫

過去は、プロ雀士であったらしい。現在は、四暗高校の学年主任をしている。

店野真澄太

四暗高校の校長先生。それなりの打ちかたをするが、引きは弱い。

ますみちゃん

豊臣を慕う謎の美少女。
今回は、フリー対戦時にサイコロを振ってくれる。

ワンポイント アドバイス

ツキを持っているゴッドハンドや金蔵には直撃するロン、ツモでツキを奪おう！ そうすればヤツらもただのカモ!?になるゾ。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに注意してください。

電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは厳禁です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども厳禁です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

GAME ARTS

T-45013